THIS GAME IS NO...
PUSH-OVER
FEATURING G.I. ANT
AND HIS BUDDY COLIN CURLY

PC & COMPATIBILI

CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA:
RAM 640K, MCGA, EGA, VGA

SCHEDE AUDIO SUPPORTATE:
SoundBlaster, Adlib, Roland

Direttore Responsabile:
Giampietro Zanga
Supervisione e coordinamento:
Massimo Torriani
Testi e recensioni: Marco Pelan
Traduzione: Chiara Menegazzoli
Packaging: Roberto Del Balzo e
Silvana Corbelli
Progetto grafico e impaginazione:
Laura Pelan

Distribuzione: SODIP - Milano
Stampa: TI.BE.R. - Brescia

Direzione e Redazione:
Jackson Libri S.r.l.
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel. 02/69641
HOT- LINE: Tel. 02/6964214
(dalle ore 9.00 alle 12.30)

Autorizzazione alla pubblicazione Tribunale di Monza n° 983 del 1/7/94.
Spedizione in abbonamento postale 50% Milano. (Autorizzazione della Direzione Provinciale delle PPTT di Milano).
IVA assolta dall'Editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/73 e successive modificazioni e integrazioni.

PUSH OVER

PUSH OVER

PUSH OVER NON E'... UN GIOCO DA BAMBINI!

Colin Curly ha perso i suoi famosi e gustosi Quavers in un formicaio. Triste e affamato, si rallegra quando vede che il suo vecchio amico G.I.ANT è arrivato per aiutarlo. G.I.ANT è una formica soldato, è molto forte e può anche aver accesso alla piccola entrata del formicaio. Vi sembra semplice?... E invece NO!
Come puoi vedere, questo particolare formicaio è l'entrata di un tunnel che porta al Regno del Domino, un mini-mondo costituito da nove diversi continenti. Per farsi strada in questi continenti, G.I.ANT deve risolvere una serie di strabilianti problemi logici. Ogni livello ha una porta che permette l'accesso al livello successivo. Per aprirla, il domino "Serratura" deve essere fatto cadere per causare una reazione a catena così che cadano tutti gli altri mattoncini di domino in quel livello. Facile, vero?... NO!

CARICAMENTO PC E COMPATIBILI

Push-Over è installabile su hard disk. Inserisci il disco 1 nel drive che desideri e scrivi **INSTALL** (e batti **INVIO**). Segui le istruzioni che vedi apparire sullo schermo. Per installare su floppy disk, inserisci il disco 1 nel drive che vuoi e scrivi **PUSH** (**INVIO**).

COMANDI

Push Over può essere giocato sia col joystick sia con la tastiera.

TASTIERA

- FRECCIA CURSORE VERSO L'ALTO: puoi salire una scala, passare tra i domino per spingerli, entrare da una porta.
- FRECCIA CURSORE VERSO L'ALTO + CURSORE VERSO SINISTRA/DESTRA: puoi passare attraverso i domino se una scala ti sbarra il

passaggio.
- FRECCIA CURSORE VERSO IL BASSO: puoi scendere da una scala e passare da un domino all'altro domino.
- CURSORE VERSO SINISTRA: puoi camminare verso sinistra.
- CURSORE VERSO SINISTRA + BARRA SPAZIATRICE: puoi spingere un domino a sinistra.
- CURSORE VERSO DESTRA: puoi camminare verso destra.
- CURSORE VERSO DESTRA + BARRA SPAZIATRICE: puoi spingere un domino a destra.
- BARRA SPAZIATRICE: puoi raccogliere/lasciar cadere i domino.
- P oppure F1: metti in pausa il gioco/ richiedi lo schermo di aiuto.
- ESC: esci dal livello.

I tasti-cursore possono essere usati sullo schermo delle opzioni e, con la barra spaziatrice, puoi selezionare le opzioni, oppure puoi scrivere il tuo codice d'accesso direttamente dalla tua tastiera numerica sul computer. Premere "G" (per "vai") equivale a "OK".

JOYSTICK

Salire una scala/mettersi nella posizione di spinta

camminare a sinistra

camminare a destra

scendere da una scala/togliersi dalla posizione di spinta

P oppure F1: pausa/ schermo d'aiuto
ESC: esci dal livello.

SCHERMO DELLE OPZIONI

Usare il joystick o la tastiera ti permette di:

1. Inserire un numero di accesso che ti consente di ritornare a ogni livello che hai raggiunto precedentemente.

2. Azionare/disinserire effetti sonori oppure la musica.

3. Visionare il numero di pacchetti di Quavers raccolti finora (se ne hai raccolti).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è posizionare i mattoncini in modo da innescare una reazione a catena che li faccia cadere tutti. L'ultimo domino che cade però deve essere sempre il mattoncino "SERRATURA". Tutti gli altri, fatta eccezione per il rosso "BLOCCANTE", devono cadere prima di quello "SERRATURA". G.I. ANT può raccoglierli e posizionarli dove vuole, eccetto "SERRATURA" che non può essere spostato. Molti mattoncini hanno diversi simboli che rappresentano le loro caratteristiche. In ogni momento, durante il gioco, premendo P oppure F1 metterai il gioco in pausa e ti apparirà lo schermo d'aiuto che ti mostrerà i simboli e i loro significati. Quando sei sicuro di aver posizionato tutti i mattoncini nel modo corretto, disponi solo di una spinta per riuscire ad aprire la porta di accesso al livello successivo. Se ci riesci, devi uscire dall'uscio aperto entro un tempo limite, altrimenti devi ripetere quel livello. Se non riesci a completarlo, premi ESC per riprovarci.

G.I.ANT

G.I.ANT è forte e può cadere da un'altezza considerevole riportando solamente un po' di stordimento. Tuttavia c'è un limite, e se G.I.ANT cade da troppo in alto si disintegra. Se questo avviene, bisogna ripetere da capo il livello. Allo stesso modo può restare schiacciata sotto la caduta di un domino. Se necessario, però, può correre su e giù trasportando mattoncini, ed è abbastanza forte per portare mattoncini lungo tutta la superficie e persino su e giù per le scale. In teoria l'unica cosa troppo pesante da trasportare per lei è il domino "SERRATURA". Inoltre, a causa dell'energia che consuma nel trasportare e posizionare tutti i mattoncini, G.I.ANT ha forza sufficiente solo per dare una spinta a ogni livello.

PAUSA/AIUTO

Quando, durante il gioco, premi P oppure F1, il gioco verrà messo in pausa e tu potrai vedere lo schermo d'aiuto, che mostra e descrive i mattoncini "Speciali". Inoltre, una volta che hai raggiunto il tempo limite, lo schermo ti darà un suggerimento su come completare il livello di quel momento.

MATTONCINI

NORMALE (tutto giallo): Cade una sola volta, eccetto quando è posizionato sull'orlo di un precipizio o di un gradino, nel qual caso cade fino a quando non ha raggiunto una superficie piana o un altro mattoncino sul quale si posiziona.

SALTIMBANCO (rosso nel mezzo con una riga gialla sopra e sotto): Continua a cadere fino a quando non trova un altro mattoncino caduto a sbarrargli la strada.

SCALATORE (una sola riga rossa verticale): Quando viene colpito schizza verso l'alto finché non trova un ostacolo a sbarrargli la strada; a questo punto continua il volo fino a incontrare una superficie piana sulla quale posizionarsi.

PONTE (una striscia rossa orizzontale): Quando si trova sull'orlo di un precipizio e viene colpito, si pone di traverso in modo da creare un ponte al di sopra del baratro. Quando invece si trova in una posizione normale, si comporta come un mattoncino "NORMALE".

RITARDANTE (una diagonale che divide la parte gialla da quella rossa): Quando è colpito, non cade immediatamente, permettendo così al mattoncino che l'ha colpito di rimbalzare.

FRAZIONANTE (una riga orizzontale che divide la parte gialla da quella rossa): Quando viene colpito da un mattoncino che sta cadendo, si divide in due parti, le quali vanno a colpire i mattoncini a lato.

EVANESCENTE (due strisce rosse orizzontali): Quando è colpito, urta a sua volta il mattoncino che gli sta accanto e poi svanisce non appena tocca il suolo.

ESPLODENTE (una riga verticale che divide la parte gialla da quella rossa): Quando è colpito, esplode e causa una voragine nella piattaforma.

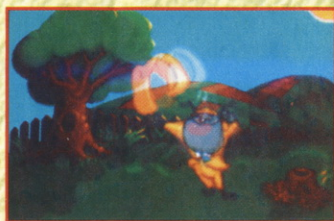
BLOCCANTE (tutto rosso): Quando è colpito, il mattoncino che l'ha urtato rimbalza su di lui. Questo domino non può cadere.

SERRATURA (tre strisce rosse orizzontali): Deve essere l'ultimo mattoncino a cadere per aprire la porta che immette al livello successivo.

SI FA E NON SI FA

Assicurati che il mattoncino denominato "SERRATURA" sia l'ultimo a cadere. Non permettere a un mattoncino di cadere direttamente su un altro senza accertarti che quest'ultimo sia del tipo "FRAZIONANTE".
Non permettere a nessun mattoncino di cadere su di un altro per creare calcinacci, devi mantenere sgombra la porta di uscita.

PREMI

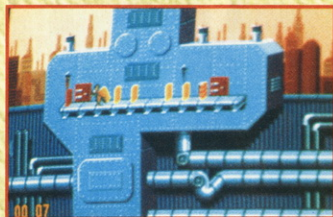
Quando completi con successo, entro il tempo limite, un livello, sarai ricompensato con un premio che

può essere utilizzato in due modi:

1. Se completi un livello, ma sei uscito dal tempo limite, ti sarà permesso usare un premio in tuo possesso per accedere al livello successivo.

2. Se non riesci a completare un livello per una qualsiasi ragione tranne il superamento del limite di tempo, puoi usare un premio in tuo possesso per ripetere il livello dal punto in cui hai tentato la tua "spinta". In altre parole, sullo schermo riavrai la situazione che ti si presentava prima della "spinta".

Nota: naturalmente anche il cronometro viene riportato al tempo che segnava prima che tu tentassi la "spinta".

QUAVERS (DOLCETTI)

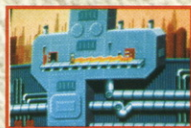
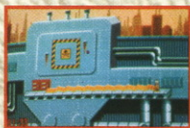
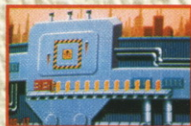
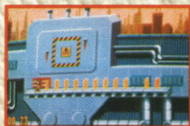
Ad ogni livello c'è uno schermo che, se viene completato correttamente, ti dà diritto a un pacchetto di Quavers. Il numero degli schermi è sconosciuto, ma devi raccogliere tutti e dieci i pacchetti per giocare l'ultimo livello.

Non verrai ricompensato con un pacchetto di Quavers se hai utilizzato un premio per completare quel livello.

CODICI DI ACCESSO

Dopo che hai completato tutti i livelli, ti verrà dato un numero che ti permette di riprendere il gioco quando vuoi dall'ultimo livello che hai giocato.
Il numero di codice contiene informazioni relative a:

1. Livello al quale sei arrivato.

2. Numero di pacchetti di Quavers raccolti fino a quel momento.

Il codice NON contiene informazioni relative ai premi: perciò ricorda che quando ricomincerai a giocare usando un codice non avrai nessun premio.

TATTICHE E SUGGERIMENTI

1. Sebbene tu abbia a disposizione una sola spinta, puoi ottenere dei buoni risultati anche con altri metodi.

2. Non importa quanti mattoncini sono sullo schermo, devi metterne solo alcuni nella giusta posizione; talvolta non è neppure necessario spostarne uno, è solo questione di capire quale è il mattoncino da spingere!

3. Alcune volte è necessario muovere dei mattoncini immobili quando è già cominciata a cadere la serie.

4. Assicurati sempre che G.I.ANT possa accedere facilmente all'uscita, così da essere in grado di allontanarsi velocemente prima che una cascata di mattoncini la investa.

5. Se superi il tempo limite, puoi sempre accedere allo schermo PAUSA/AIUTO per avere un consiglio.

688 ATTACK SUB

"Il temibile incrociatore lanciamissili Kirov, orgoglio della marina sovietica, solcava a velocità sostenuta il mare scortato da numerose unità minori. La missione primaria consisteva nell'intercettare i convogli di rifornimento americani, che trasportavano rinforzi e munizioni, destinate alle truppe combattenti in Europa. La piccola, ma possente, flotta era in grado di affrontare qualsiasi minaccia, proveniente sia dal mare che dal cielo, con esito positivo e per questo, il comandante del Kirov, era relativamente tranquillo. Improvvisamene le sirene d'allarme squarciarono il silenzio; tutti i sensori delle navi avevano intercettato una salva di siluri in avvicinamento. Il convoglio ebbe un sussulto, e mentre le navi seguivano le procedure di disimpegno, i siluri, lanciati da un sottomarino in agguato, colpirono, con effetto devastante uno degli incrociatori. Centrata da due missili Harpoon, la struttura cedette, si aprirono due grosse falle sotto la linea di galleggiamento, e sulla stiva il fuoco divampò. A nulla valsero i tentativi, disperati, delle navi soccorso. Dopo pochi minuti, la nave colpita, si inabissò negli oceani profondi... ".

688 Attack Sub è una ottima simulazione bellica in cui il giocatore è al comando di un sottomarino americano della classe Los Angeles o di uno sovietico della classe Alfa. Il gioco prevede la possibilità di intraprendere diversi tipi di missioni, nelle quali uscirete vittorioso solo se utilizzerete al meglio le caratteristiche della vostra nave. Dovrete pertanto accedere alla sala comando dove potrete gestire ogni funzione e impostare la vostra strategia. Il programma vanta una grafica qualitativamente buona ed un sonoro adeguato, i comandi possono essere gestiti sia attraverso l'uso della tastiera che mediante il mouse. Se amate le simulazioni di guerra e vi affascinano i conflitti navali, non potete mancare a questo appuntamento. Un gioco che vi terrà inchiodati allo schermo molto tempo.

LETHAL WEAPON

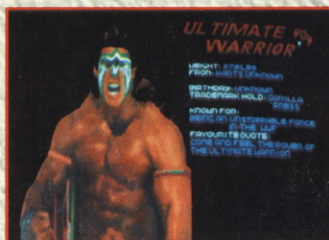
"I detective speciali Riggs e Murtaugh avranno veramente filo da torcere in questa avventura. Chiamati sul luogo di un allarme bomba, dopo una rapida ricerca trovano l'ordigno e Riggs, non volendo aspettare gli artificieri, cerca di disinnescarlo. Peccato! Il filo tagliato non è quello giusto e il palazzo vola letteralmente in mille pezzi. I nostri eroi, scampati miracolosamente all'esplosione, vengono 'ricompensati' dal loro capo in persona. Gli 'agenti di pattuglia' Riggs e Murtaugh, nel loro nuovo incarico, setacciano adesso i quartieri in cerca di pericolosi borseggiatori e molesti ubriaconi. Durante la loro indagine scoprono un vasto giro di armi e munizioni già confiscate precedentemente dalla polizia. Possono i nostri eroi rimanere al di fuori di questo intricato caso? No di certo, e qui, infatti, comincia la loro difficile indagine."

Lethal Weapon è un arcade/adventure che ha come personaggi principali i due famosi poliziotti della nota trilogia cinematografica "Arma Letale", interpretata magistralmente da Mell Gibson (detective Riggs) e da Danny Glover (detective Murtaugh).

Il gioco consiste in quattro missioni, ognuna con due o tre livelli, che bisogna completare per poter portare a termine il caso. Ovviamente sarà necessario risolvere enigmi, raccogliere indizi e sbarazzarsi di tutti i criminali che cercheranno di impedire il vostro lavoro nonché scoprire, infine, chi li comanda.

Avrete la possibilità di controllare entrambi gli agenti, utilizzando al meglio le loro capacità e abilità: Riggs è espertissimo nel combattimento corpo a corpo, mentre Murtaugh è infallibile con le armi da fuoco.

Il programma è facilmente gestibile sia con la tastiera che con il joystick, e si avvale di una grafica di tutto rispetto, ma il suo punto forte è sicuramente il divertimento di vedere i personaggi (tra l'altro molto somiglianti ai veri attori) agire freneticamente, decisamente simili alle loro controparti cinematografiche.

WWF WRESTLEMANIA

"..La luce accecante dei riflettori illumina il ring, tutta l'attenzione del pubblico è concentrata sui due guerrieri che si fronteggiano in una sfida carica di tensione e spettacolarità. Da un lato, scrutando l'avversario nel tentativo di trovare un suo punto debole, si muove circospettto lo statuario eroe di grandi e piccini, il mitico e incredibile gigante biondo "Hulk Hogan"; dall'altra troneggia la massiccia e possente figura del perfido "Sgt. Slaughter" pronta, al momento propizio, a scattare all'attacco. L'azione avviene fulminea, entrambi i colossi si muovono contemporaneamente nell'evidente tentativo di immobilizzare l'avversario; Hulk afferra un braccio di Slaughter nel chiaro intento di bloccarlo, ma quest'ultimo, divincolandosi energicamente, riesce a liberarsi della ferrea presa e ora, in vantaggio, contattacca catturando l'atleta biondo con la presa dell'orso. Hulk è allo stremo, i muscoli d'acciaio del suo avversario lo stringono in una morsa implacabile, oramai il suo fisico sta cedendo allo sforzo quando, improvvisamente, richiamate le ultime briciole di energie e di forze, con un movimento tanto inaspettato quanto efficace, riesce ad allentare la presa e quindi successivamente a liberarsi...".

WWF Wrestlemania è un arcade sportivo che ha come ambientazione lo spettacolare e colorato mondo del Wrestling. Questo "sport-spettacolo", appositamente creato per il consumo televisivo, è approdato abbastanza recentemente nel nostro paese, ma negli Stati Uniti è da molto tempo che è seguito ed apprezzato tanto da dare fama e notorietà a molti degli atleti che lo praticano. Il gioco ha come obiettivo la conquista della cintura di campione di wrestling, che si ottiene affrontando e vincendo cinque incontri con altrettanti sfidanti famosi. Esiste la possibilità di scegliere con quale wrestler gareggiare (naturalmente ognuno di loro ha diverse caratteristiche di gioco).

Tutte le mosse possono essere gestite facilmente sia attraverso l'uso della tastiera, sia mediante l'utilizzo del joystick. È un arcade sicuramente non impegnativo ma molto divertente, grazie anche a una fedele ripoduzione del magico mondo della lotta/spettacolo, nonché alla posibilità di utilizzare di tutti i trucchi e le mosse che si possono comunemente osservare nei match trasmessi dalla televisione.